

Se repérer dans le temps

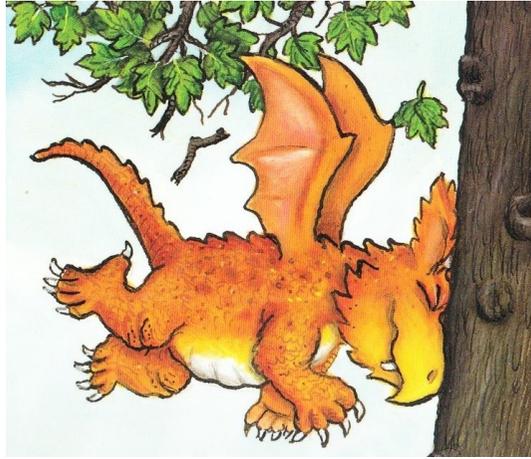
(présence de la maîtresse)

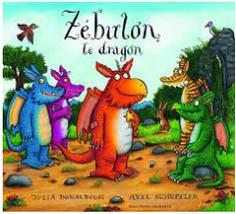
Stabiliser les premiers repères temporels. Expliquer son choix.

Consigne : Zébulon apprend à voler : ordonne les trois images.

PS

--	--	--





Se repérer dans le temps

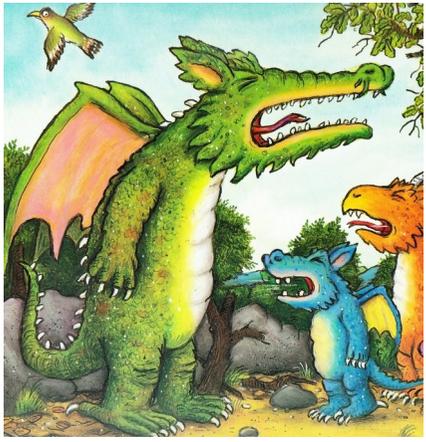
(présence de la maîtresse)

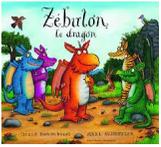
Stabiliser les premiers repères temporels. Expliquer son choix.

Consigne : Zébulon apprend à chanter : ordonne les quatre images.

PS/MS

--	--	--	--



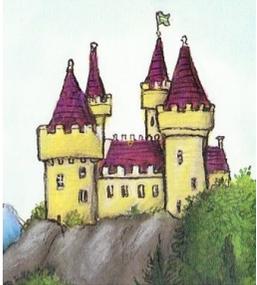


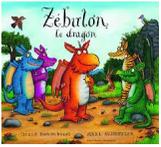
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée :

Explorer les formes
Se repérer dans l'espace

consigne : J'aide la princesse à retrouver son château en évitant les dragons. (feutres véléda) A3

PS



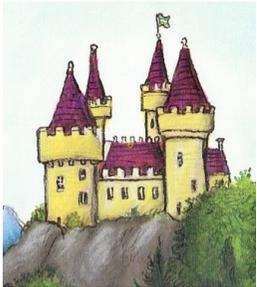


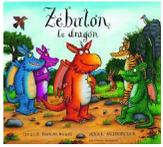
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée :

Explorer les formes
Se repérer dans l'espace

consigne : J'aide la princesse à retrouver son château en évitant les dragons. (feutres véléda) A3

PS



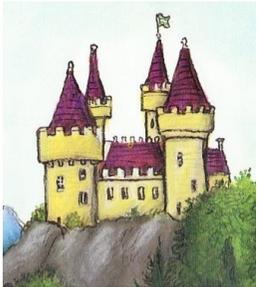


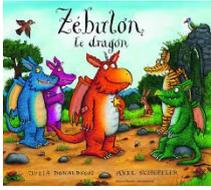
Construire les premiers outils pour structurer sa pensée :

Explorer les formes
Se repérer dans l'espace

consigne : J'aide la princesse à retrouver son château en évitant les dragons. (feutres véléda) A3

PS





Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

PS

Reproduire un assemblage ;

Consigne : remplis le quadrillage comme le modèle





Images à découper avant l'activité